

- Schule:** **Fritz-Karsen-Schule**
(Gesamtschule mit Grundstufe und gymnasialer
Oberstufe)
Onkel-Bräsig-Str. 76/78
12359 Berlin-Neukölln
- Teilnehmer:** **alle 3 Klassen der 6. Jahrgangsstufe**
(ca. 75 SchülerInnen)
- Durchführung:** **KlassenlehrerInnen und zusätzlich ein/e
LehrerIn pro Klasse**
- Zeitl. Rahmen:** **3-4 Tage, jeweils 8.30 - ca. 13.30 Uhr** (Schüler)
mit täglicher Nach- und Vorbereitung
(LehrerInnen ab 13.30 Uhr, ca. 30 Minuten)

Sockeltraining Kl. 6 "Erfolgreiche Gruppenarbeit"

ZIELE

- Die Schüler sind für die Durchführung von Gruppenarbeiten in der Schule sensibilisiert und motiviert. Sie haben sich wiederholt zur Durchführung geäußert (Auswertung) und Wahrnehmungen und Gefühle geschildert. (kognitiv, emotional)
- Sie kennen Vorteile und Schwierigkeiten von Gruppenarbeiten. (kognitiv, emotional)
- Die Schüler haben Wünsche zur Durchführung von Gruppenarbeiten geäußert und eigene Regeln dafür erstellt. (kognitiv, emotional)
- Die Schüler haben Gruppenarbeiten unter verschiedensten Aufgabenstellungen erprobt und bereits erste Regeln angewandt. (kognitiv, pragmatisch)
- Die Schüler kennen den "Fahrplan für gute Gruppenarbeit". (kognitiv)
- Die Schüler haben andere Mitschüler und ihre Eigenschaften (besser) kennengelernt. (kognitiv, emotional)
- Die Schüler haben die bereits im Methodentraining erlernten Methoden durch wiederholte Anwendung (EA, PA, GA, Plakaterstellung, Schriftgröße, Blitzlicht, Stafettenpräsentation, Clustern, touch-turn-talk) geübt. (kognitiv, pragmatisch)
- Die Schüler haben ihren "Methodenhefter" durch Materialien zur "erfolgreichen Gruppenarbeit" erweitert. (kognitiv, pragmatisch)

Sockeltraining Kl. 6 "Gruppenarbeit"

Änderungen im Ablauf 2002 gegenüber dem Vorjahr:

1. Tag:

Es wurde eine zusätzliche EA-Phase für alle S eingebaut, damit alle S EA und alle S GA "spüren" und direkt vergleichen können. Es handelt sich dabei um einen Versuch, der also auch wieder abgeschafft werden könnte.

2. Tag:

Bei den ersten Tipps für GA wurden die PA- und GA-Phasen gestrichen, so dass jeder S nur seine eigenen Tipps notiert, präsentiert und clustert.

Die Zeit für das Spiel der Stummen wurde verkürzt von 30 auf 20 Minuten. Die Zeit scheint ausreichend. Mehr Zeit sollte für die Auswertung genommen werden, Hinführung zur Ergänzung von Tipps.

Die Ergänzung der Tipps erfolgt im Plenum unmittelbar im Anschluss an die Auswertung des Spiels der Stummen, wobei die Ergänzung abhängig ist von den bereits zuvor erarbeiteten ersten Tipps und der Auswertung des Spiels.

Die Streichungen der Phasen am Anfang des Tages ergeben sich daraus, dass die S im vergangenen Jahr deutliche Ermüdungserscheinungen und Unlust zeigten, sich den ganzen Tag mit ein und dem selben Thema zu beschäftigen.

Eingefügt wurde die Phase "Neues Gruppenmitglied gesucht".

3. Tag:

Die Umformulierung der Tipps vom Regelplakat ist klassenabhängig. Im vergangenen Jahr zeigte sich bei zwei Klassen die "man"-Formulierung auf den Plakaten sehr deutlich, so dass die Problematisierung, wer dieser "man" ist und wie sich jeder selbst an die Regeln halten will oder wird, unbedingt nötig war.

Die Phase "Gruppenarbeit erproben I" wurde vollständig gestrichen, um mehr Zeit für die II. Phase zu haben. Die Spiele konnten im vergangenen Jahr in allen anderen Klassen erst an einem anderen Tag ausprobiert werden. Deshalb wurden die Spiele auch erst noch einmal von der Gruppe, die das Spiel jeweils angefertigt hatte, erprobt und vervollständigt. Dieses scheint auch für den diesjährigen Verlauf sinnvoll. Erst im Anschluss daran sollten die Spiele getauscht werden. Dafür bietet sich auch eine Verlängerung des Sockeltrainings auf vier Tage an.

Zum Schluss sollen die Schüler noch einen Fragebogen ausfüllen.

Sockeltraining Kl. 6 "Gruppenarbeit"

ABLAUFPLAN/ MATERIALIEN

1. Tag "Nachdenken über Gruppenarbeit"

Zeit	Ablauf	Materialien
5 min.	Begrüßung, Vorstellung des Ablaufs am Flipchart, Warming up Aufgabenstellung: "Welche Gemeinsamkeiten haben wir?", "Was erwarten wir von diesen drei Trainingstagen?"	Flipchart "1. Tag", Pfeil, Pausenzeichen
15 min.	1.) <u>PA</u> : beide Fragen besprechen, möglichst viele Gemeinsamkeiten finden, Notizen dazu machen	Skatblatt zum Losen (alle Karo, Herz, Pik, Kreuz), pro S leeres Blatt
10 min.	2.) <u>GA</u> (6 S): gleiche Aufgabenstellung bezogen auf 6 Personen und deren Gemeinsamkeiten	
30 min.	3.) <u>GA</u> (gleiche Gruppe): "Erstellt ein <u>Plakat</u> , auf dem ihr im oberen Teil eure Gemeinsamkeiten (nur Bilder sind erlaubt) darstellt und im unteren Teil aufschreibt, was ihr von diesen drei Trainingstagen erwartet."	4 Flipcharts, Schmierblätter, 4x4 Eddings
10 min.	4.) <u>Präsentation</u> : 1 Präsentator pro Gruppe (würfeln, der mit der höchsten Zahl), Präsentation an Tafel, Plakat wird erst mit der Präsentation aufgehängt	Würfel, Tesakrepp-Streifen
10 min.	Pause	Umbau der 4x 6er-Tische in 6x 4er-Tische
5 min.	Austausch über eigene Erfahrungen 1.) Verteilung des AB, <u>EA</u> : "Überlege, welche Erfahrungen du schon mit Gruppenarbeit gemacht hast und formuliere einen vollständigen Satz dazu."	Methodenhefter, AB "Gruppenarbeit ist für mich" (Gr.nummern 1-6 auf der Rückseite mit Bleistift)
10 min.	2.) Neue Gr.bildung (4 S, siehe Nr. auf der Rückseite des AB), vorbereitete Flipcharts (mit Segmenten) auf den Tischen verteilen, Arbeitsauftrag erteilen → <u>Schreibgespräch</u> (nonverbal) a) eigenen Satz eintragen, b) auf Klingelzeichen von Segment zu Segment rotieren und Kommentare dazu aufschreiben	Din A 3-Poster mit Segmenten, pro S einen Edding
15 min.	3.) <u>GA: Gruppendiskussion</u> : "Besprecht eure Sätze und Kommentare, tauscht euch zu euren Erfahrungen aus. Entscheidet auch, was ihr auf die Moderationskarten schreiben möchtet. (Vorteile - gelb, Schwierigkeiten - rot, Wünsche - grün)	farbige (gelb, rot, grün) Moderationskarten pro Gr., ungezählt
15 min.	4.) <u>Tafelpräsentation (Stafette)</u> : Schüler stehen im Halbkreis vor der Tafel, 1 Präsentator pro Gruppe (Vorschlag: kürzester Nachname), Wdh. t-t-t (touch- turn-talk), clustern	vorbereitete Tafel mit Überschriften: Schwierigkeiten, Vorteile, Wünsche
20 min.	Pause	Umbau der Tische in 12x 2er Tische
10 min.	Vergleich Einzelarbeit mit Gruppenarbeit 1.) <u>EA</u> : Verteilung und Bearbeitung der Knobelbögen A bzw. B: kein Austausch untereinander erlaubt.	Methodenhefter, AB "Knobelaufgaben für Einzelarbeit" A bzw. B, Lösungsbögen
10 min.	2.) <u>Auswertung</u> im Plenum: Lösungen und Reflektion der Gefühle	
5 min.	3.) <u>Auslösen</u> der neuen Gruppen (4 S) und <u>Umbau</u> der Tische	6x 4er Tische, Skatblatt (alle 7,8,9,B,D,K)
10 min.	4.) <u>GA</u> : Bearbeitung des "Knobelbogens"	AB "Knobelaufgaben für Gruppenarbeit", Lösungsbogen
10 min.	5.) <u>Auswertung</u> im Plenum: Lösungen und Reflektion der Gefühle	
10 min.	Pause	
30 min.	Kommunikation (nonverbale) bei Gruppenarbeit 1.) <u>Auslösen</u> der Gruppen (4 S), 2.) <u>GA</u> : Arbeitsauftrag: "Beachtung der Regel: Es darf nicht gesprochen werden. Gestaltet das Mandala farbig. Dabei soll ein Muster entstehen. Ihr dürft 4 farbige Buntstifte benutzen."	Skatblatt, 6 Gruppen 6x 4 farbige Buntstifte, pro Gruppe ein Mandala, evtl. fertiges Mandala als Beispiel zeigen
5 min.	<u>Abschluss</u> : Aufhängen der Mandalas, Verabschiedung	

	ca. 13.00 Uhr	
--	----------------------	--

2. Tag "Regeln für erfolgreiche Gruppenarbeit"

Zeit	Ablauf	Materialien
10 min.	Begrüßung, Orientierung am Flipchart, Blitzlicht (Stuhlkreis) "Jeder sagt einen Satz zu der Frage 'Wie war der gestrige Tag?' Dabei darf man auf den Satz der Vorgänger eingehen, aber keine Zwischenkommentare abgeben.", jeder kommt dran	Flipchart "2. Tag", Pfeil, Pausenzeichen
10 - 20 min.	Auswertung des "stummen" Mandalas Plenum im Stuhlkreis 1.) <u>Stille Präsentation</u> : Jeder Schüler betrachtet noch einmal alle Mandalas. 2.) <u>Auswertung</u> : "Wie habt ihr euch bei der Aufgabe gefühlt?", "Was lief gut?", "Was könnte noch verbessert werden?"	Stuhlkreis Mandalas hängen an der Tafel,
5 min.	Erste Tipps für Gruppenarbeit Arbeitsauftrag: "Wann klappt Gruppenarbeit gut? Gebt erste Tipps für eine gute Gruppenarbeit!" 1.) <u>EA</u> → 2 Tipps aufschreiben	Arbeitsauftrag: Tafel- oder Flipchartanschrift 2 einfache Moderationskarten pro S, Tesakrepp-Streifen, Flipchart mit Überschrift "Erste Tipps für Gruppenarbeit", Methodenhefter, pro S AB mit Überschrift "Erste Tipps für Gruppenarbeit",
20 min.	2.) <u>Präsentation</u> : tischweise vor der Klasse, die anderen S sitzen, S sollen alle Tipps anheften, jeder kommt dran, ähnliche und gleiche Tipps dabei in Haufen clustern	
5 min.	3.) <u>Auswahl</u> : Halbkreis vor der Tafel: "Sucht genau die Tipps heraus, die euch gefallen, eventuell aus jedem Clusterhaufen 1 Tipp, und klebt diesen auf das Flipchart."	
10 min.	4.) <u>Speicherung</u> : Eintragen in den Methodenhefter	
20 min.	Pause	Umbau der 6x 4er-Tische in 4x 6er-Tische
20 min.	Gruppenpuzzle "Spiel der Stummen" 1.) <u>Auslösen</u> neuer Gruppen (4x 5 S + Beobachter), <u>Erklärung</u> der nächsten Aufgabe, Beachtung der Regeln, gesonderte Einweisung der Beobachter vor dem Klassenraum (Stift und Zettel mitnehmen) 2.) <u>Spiel der Stummen</u> 3.) <u>Auswertung</u> im Plenum: zunächst geben alle Beobachter Eindrücke der GA wieder, dann Austausch der S untereinander	vorbereitete Nummernkärtchen (1-4), inklusive 1-5 Kärtchen für Beobachter, vorbereitete Briefumschläge mit den Puzzleteilen, evtl. Karteikarten mit Beobachtungsaufträgen für die Beobachter
10 min.	Ergänzung der Tipps 1.) <u>Ergänzung</u> im Plenum: "Welche Tipps kann man (infolge der Erfahrungen dieses Spiels) auf dem Flipchart ergänzen?" L oder S schreibt Vorschläge auf Moderationskarten und klebt auf 2.) <u>Speicherung</u> : Eintragen in den Methodenhefter	bearbeitetes Flipchart mit Überschrift "Erste Tipps für Gruppenarbeit", einfache Moderationskarten, Methodenhefter
15 min	Regelplakat I 1.) Orientierung auf die nächste Aufgabe: Plakaterstellung mit Schrift, → deshalb <u>Wiederholung</u> im Plenum: Schriftgröße auf Plakaten, jeder schreibt seinen eigenen Namen sowie die Überschrift "Regeln für erfolgreiche Gruppenarbeit"	Methodenhefter, AB "Schriftgröße", AB "leer mit Zeilen"
10 min.	Pause	Umbau der 4x 6er-Tische in 6x 4er-Tische

5 min.	Regelplakat II 2.) <u>Auslosen</u> neuer Gruppen (4 S), <u>Erklärung</u> der nächsten Aufgabe: "Einigt euch auf 6-8 (L legt entsprechend der Kl. Anzahl fest.) Regeln für ein Regelplakat, das im Klassenraum aufgehängt werden soll. Erstellt dieses Plakat!" (alle Regeln aufschreiben, Gestaltung ist auch möglich) 3.) <u>GA</u> (4 S): Plakaterstellung 4.) nach Aushängen → Halbkreis vor der Tafel, schweigend betrachten, <u>Entscheidung</u> fällen, welches/welche Plakate im Klassenraum aufgehängt werden sollen	Methodenhefter 6 Flipchart, 24 Eddings
15 min.		Tesakrepp
5 min.		eventuell Klebepunkte für die Bewertung
5 min.	Pause	
Notiz: ca. 11.30 Uhr 10 min.	Neues Gruppenmitglied gesucht 1.) Plenum: <u>Erläuterung</u> der Aufgabe sowie erstes mündl. <u>Zusammentragen</u> von Eigenschaften und Fähigkeiten von einem Wunsch-Gruppenmitglied 2.) <u>Auslosen</u> neuer Gruppen (4 S), Bekanntgabe der fiktiven Aufgabenstellung, 3.) <u>GA</u> : Diskussion der S und Verfassen der Stellenanzeige 4.) <u>Präsentation</u> im Plenum: Vorstellen der Anzeigen (1 S pro Gruppe), evtl. Aufhängen der Produkte	Beispiele für eine fiktive Aufgabenstellung
5 min.		AB "Stellenangebot - Neues Gruppenmitglied gesucht"
20 min.		Tesakrepp
10 min.		
5 min.	Verabschiedung	
	ca. 13.00 Uhr	

3. Tag "Gruppenarbeit erproben"

Zeit	Ablauf	Materialien
10 min.	Begrüßung, Orientierung am Flipchart, Blitzlicht (Stuhlkreis) Jeder sagt einen Satz zum gestrigen Tag - Stichwort-Bsp.: "Spiel der Stummen", "Regelplakat"	Flipchart "3. Tag", Pfeil, Pausenzeichen
(20 min.)	(eventuell Problematisierung der Einhaltung von Regeln, wer ist "man"?, Plenum oder EA: Umformulierung der Tipps vom Regelplakat in die ICH-Form)	(AB "Bei GAen halte <u>ich</u> mich an folgende Regeln")
10 min.	Fahrplan für gute GA 1.) <u>PA</u> : Bearbeitet die Aufgaben 1 +2 auf dem AB. Markiere/Unterstreiche! (Planung - gelber Textmarker, Durchführung - grün, Auswertung - blau), (Aufg. 3 als Zusatz zunächst nur mit dem Bleistift)	AB "Fahrplan für gute Gruppenarbeit"
10 min.	2.) <u>Ergebnisbesprechung</u> im Plenum: vorbereitete Wortkarten werden entsprechend der Farben durcheinander an die Tafel geheftet	vorbereitete farbige Wortkarten
5 min.	3.) <u>Weiterarbeit</u> an Aufgabe 3 des AB: logische Reihenfolge erkennen, Wortkarten an der Tafel in die Reihenfolge sortieren	Methodenhefter
15 min.	4.) <u>Speicherung</u> : Reihenfolge in den AB abschreiben	
20 min.	Pause	
ca. 90 min.	Gruppenarbeit erproben I 1.) <u>Auslosen</u> neuer Gruppen (6 S), Erklärung der nächsten Aufgabe	Skatblatt zum Losen (alle Karo, Herz, Pik, Kreuz), AB "Brettspiel", Din A 2 - Zeichenkarton, feste Pappe, 30 Karteikarten pro Gruppe, AB "Was habe ich für meine Gruppe geleistet?"
ca. 10 min	2.) <u>GA</u> : Spielherstellung	
	3.) <u>EA</u> : schriftl. Beantwortung der Frage "Was habe ich für meine Gruppe geleistet?"	
10 min.	Pause	
5 min.	Aufgreifen des Fahrplans für gute GA 1.) <u>Kurzauswertung</u> : Wie ist es bei der GA gelaufen? Wie seid ihr mit dem Fahrplan für gute GA umgegangen? Worauf müsst ihr ab jetzt bei Gruppenarbeiten achten?	Methodenhefter, AB "Fahrplan für gute Gruppenarbeit"
ca. 20 min	Gruppenarbeit erproben II 1.) <u>Orientierung</u> auf Ziel: im Unterricht einsetzbare Spiele, die auch von anderen Klassen gespielt werden können	angefertigte Spiele,
ca. 20 min	2.) <u>Überprüfungsphase</u> : Erprobung und Vervollständigung des eigenen Spiels, so dass andere Gruppen dieses problemlos spielen können, die es außerdem bewerten werden	
ca. 20 min	3.) <u>Qualitätstest</u> : Austausch der Spiele und Ausprobieren eines "fremden" Spiels, Bewertung des Spiels	AB "Testen und Bewerten der Spiele" zur Vorbereitung der Präsentation als Hilfe
	4.) <u>Präsentation der Auswertung</u> der Spielerfahrung durch die Gruppe, die das "fremde" Spiel gespielt hat:	
10 min.	Pause	
ca. 20 min.	Auswertung 1.) <u>EA</u> : Fragebogen 2.) <u>Abschluss-Blitzlicht</u> (Stuhlkreis): Wie waren die 3 Tage?, Was habt ihr gelernt?, Welche Mitschüler habt ihr besser kennen gelernt?	AB "Zum Schluss ein Fragebogen" Stuhlkreis
Schluss ca. 13.20 Uhr		

Sockeltraining Kl. 6 "Gruppenarbeit"

ABLAUFPLAN/ DIDAKTISCHER KOMMENTAR

1. Tag "Nachdenken über Gruppenarbeit"

Zeit	Ablauf	Didaktischer Kommentar
5 min.	Begrüßung, Vorstellung des Ablaufs am Flipchart, Warming up Aufgabenstellung: "Welche Gemeinsamkeiten haben wir?", "Was erwarten wir von diesen drei Trainingstagen?"	Diese Phase dient der einfachen Einstimmung in die Thematik. Die S sollen sich untereinander besser kennenlernen, Gemeinsamkeiten feststellen, eventuell Abneigungen gegenüber Mitschülern durch gleiche Interessen aufbrechen, in GA <u>alle</u> S einbeziehen. Die Fantasie soll angeregt, Ideen sollen bildhaft umgesetzt werden. Die S sollen Erwartungen an die Trainingstage bestimmen und äußern. Es soll die Routine für Zufallsgruppen und Zufallspräsentation entwickelt werden.
15 min.	1.) <u>PA</u> : beide Fragen besprechen, möglichst viele Gemeinsamkeiten finden, Notizen dazu machen	
10 min.	2.) <u>GA</u> (6 S): gleiche Aufgabenstellung bezogen auf 6 Personen und deren Gemeinsamkeiten	
30 min.	3.) <u>GA</u> (gleiche Gruppe): "Erstellt ein <u>Plakat</u> , auf dem ihr im oberen Teil eure Gemeinsamkeiten (nur Bilder sind erlaubt) darstellt und im unteren Teil aufschreibt, was ihr von diesen drei Trainingstagen erwartet."	
10 min.	4.) <u>Präsentation</u> : 1 Präsentator pro Gruppe (würfeln, der mit der höchsten Zahl), Präsentation an Tafel, Plakat wird erst mit der Präsentation aufgehängt	
10 min.	Pause	
5 min.	Austausch über eigene Erfahrungen 1.) Verteilung des AB, EA: "Überlege, welche Erfahrungen du schon mit Gruppenarbeit gemacht hast und formuliere einen vollständigen Satz dazu."	Hier erfolgt eine erste Auseinandersetzung mit der Thematik "Gruppenarbeit" auf kognitiver und emotionaler Ebene. Als erstes wird ein AB verteilt, der gleich in den Methodenhefter eingeklebt werden sollte, wobei die S darauf hingewiesen werden müssen, dass alle ABs immer sorgfältig abgeheftet werden sollen. Das nonverbale Schreibgespräch soll zunächst EA herausfordern, bei gleichzeitiger Zurückhaltung anderen Meinungen gegenüber. Über die schriftlichen Kommentare soll die Kommunikation innerhalb der Gruppe und somit ein Meinungsaustausch angeregt werden, wobei am Ende der Phase ein gemeinschaftliches Gruppenprodukt das Ergebnis sein soll. Es erscheint sinnvoll, die Anzahl der zu beschriftenden Moderationskarten auf 7 pro Gruppe zu begrenzen (egal welche Farben). Die Identifikation mit den selbst erarbeiteten Vorteilen, Schwierigkeiten und Wünschen ist groß.
10 min.	2.) Neue Gr.bildung (4 S, siehe Nr. auf der Rückseite des AB), vorbereitete Flipcharts (mit Segmenten) auf den Tischen verteilen, Arbeitsauftrag erteilen → <u>Schreibgespräch</u> (nonverbal)	
15 min.	a) eigenen Satz eintragen, b) auf Klingelzeichen von Segment zu Segment rotieren und Kommentare dazu aufschreiben	
15 min.	3.) <u>GA: Gruppendiskussion</u> : "Besprecht eure Sätze und Kommentare, tauscht euch zu euren Erfahrungen aus. Entscheidet auch, was ihr auf die Moderationskarten schreiben möchtet. (Vorteile - gelb, Schwierigkeiten - rot, Wünsche - grün)"	
15 min.	4.) <u>Tafelpräsentation (Stafette)</u> : Schüler stehen im Halbkreis vor der Tafel, 1 Präsentator pro Gruppe (Vorschlag: kürzester Nachname), Wdh. t-t-t (touch- turn-talk), clustern	
20 min.	Pause	
10 min.	Vergleich Einzelarbeit mit Gruppenarbeit 1.) EA: Verteilung und Bearbeitung der Knobelbögen A bzw. B: kein Austausch untereinander erlaubt.	Diese Phase dient letztlich der Motivation der Schüler zur regelmäßigen Durchführung von Gruppenarbeiten in der Schule. Die S sollen noch einmal am "eigenen Leib" bestimmte Vorteile der GA spüren und diese dann äußern. Gleichzeitig soll damit die Bereitschaft gefördert werden, sich auf Gruppenarbeiten - auch mit den verbundenen Schwierigkeiten - einzulassen und Regeln/Wünsche anzuerkennen.
10 min.	2.) <u>Auswertung</u> im Plenum: Lösungen und Reflektion der Gefühle	
5 min.	3.) <u>Auslösen</u> der neuen Gruppen (4 S) und <u>Umbau</u> der Tische	
10 min.	4.) <u>GA</u> : Bearbeitung des "Knobelbogens"	
10 min.	5.) <u>Auswertung</u> im Plenum: Lösungen und Reflektion der Gefühle	
10 min.	Pause	
30 min.	Kommunikation (nonverbale) bei Gruppenarbeit 1.) <u>Auslösen</u> der Gruppen (4 S), 2.) <u>GA</u> : Arbeitsauftrag: "Beachtung der Regel: Es darf nicht gesprochen werden. Gestaltet das Mandala farbig. Dabei soll ein Muster entstehen. Ihr dürft 4 farbige Buntstifte benutzen."	Diese Phase ermöglicht ein aktives Erproben einer Gruppenarbeit am Ende des Tages ohne viel Nachdenken, das den S Spaß macht. Auch die Beachtung der Regel erscheint den S reizvoll, muss aber stark (eventuell mit der Verhängung von Strafminuten) kontrolliert werden. Schwierigkeiten einer gemeinschaftlichen Arbeit sind tatsächlich in den Mustern der Mandalas zu erkennen.
5 min.	<u>Abschluss</u> : Aufhängen der Mandalas, Verabschiedung	
ca. 13.00 Uhr		

2. Tag "Regeln für erfolgreiche Gruppenarbeit"

Zeit	Ablauf	Didaktischer Kommentar
10 min.	Begrüßung, Orientierung am Flipchart, Blitzlicht (Stuhlkreis) "Jeder sagt einen Satz zu der Frage 'Wie war der gestrige Tag?' Dabei darf man auf den Satz der Vorgänger eingehen, aber keine Zwischenkommentare abgeben.", jeder kommt dran	Diese Phase dient wieder der Einstimmung in den Tag ausgehend von der Erinnerung an den vorhergegangenen Tag.
10 - 20 min.	Auswertung des "stummen" Mandalas Plenum im Stuhlkreis 1.) <u>Stille Präsentation</u> : Jeder Schüler betrachtet noch einmal alle Mandalas. 2.) <u>Auswertung</u> : "Wie habt ihr euch bei der Aufgabe gefühlt?", "Was lief gut?", "Was könnte noch verbessert werden?"	Bei der Auswertung soll erarbeitet werden, dass es in einer GA notwendig ist, in Kommunikation zu treten. Gleichzeitig muss jeder einzelne aber auch abwarten, sich zurücknehmen können, hier im "stummen" Mandala nur schauen, welche Ideen die anderen der Gruppe haben, sich anpassen oder eigene Ideen einbringen. Die S haben bemängelt, dass sie nicht miteinander reden durften, aber erkannt, dass auch eine nonverbale Kommunikation möglich war. Auf die unterschiedlichen Ergebnisse der GA (Muster) sollte eingegangen werden.
5 min. 20 min. 5 min. 10 min.	Erste Tipps für Gruppenarbeit Arbeitsauftrag: "Wann klappt Gruppenarbeit gut? Gebt erste Tipps für eine gute Gruppenarbeit!" 1.) <u>EA</u> → 2 Tipps aufschreiben 2.) <u>Präsentation</u> : tischweise vor der Klasse, die anderen S sitzen, S sollen alle Tipps anheften, jeder kommt dran, ähnliche und gleiche Tipps dabei in Haufen clustern 3.) <u>Auswahl</u> : Halbkreis vor der Tafel: "Sucht genau die Tipps heraus, die euch gefallen, eventuell aus jedem Clusterhaufen 1 Tipp, und klebt diesen auf das Flipchart." 4.) <u>Speicherung</u> : Eintragen in den Methodenhefter	Ausgehend von der EA sollen wieder alle S einbezogen werden, über Tipps für eine erfolgreiche GA nachzudenken. Zu überlegen ist, ob den S die Formulierung der Tipps in der ICH-Form von Anfang an abzuverlangen ist oder ob man den Arbeitsauftrag offen lässt. Die Präsentation erfolgt als Vorschlag tischweise vor der Klasse, da sich gezeigt hat, dass die S eine lange Präsentationsphase stehend (leider) nicht aushalten. Um dies zu üben, erfolgt die Auswahl einzelner Tipps im Halbkreis. Die Speicherung im Methodenhefter beinhaltet erstmalig eigene Ergebnisse, die zu einer erfolgreichen GA führen.
20 min.	Pause	
20 min.	Gruppenpuzzle "Spiel der Stummen" 1.) <u>Auslosen</u> neuer Gruppen (4x 5 S + Beobachter), <u>Erklärung</u> der nächsten Aufgabe, Beachtung der Regeln, gesonderte Einweisung der Beobachter vor dem Klassenraum (Stift und Zettel mitnehmen) 2.) <u>Spiel</u> der Stummen 3.) <u>Auswertung</u> im Plenum: zunächst geben alle Beobachter Eindrücke der GA wieder, dann Austausch der S untereinander	Ziel des Spiels ist es, noch weitere, neue Tipps für gute GA zu finden bzw. die S durch dieses Spiel für die Wichtigkeit eines gemeinsamen Gruppenproduktes zu sensibilisieren. Deutlich wird teilweise, dass manche S ihre Tätigkeit für die Gruppe als erledigt ansehen, weil eine (ihre) Teilaufgabe erledigt ist. Schriftliche Beobachtungsaufträge sollen den Beobachtern helfen. Die Anzahl der Beobachter ist abhängig von der Schülerzahl in der Klasse, 20 S spielen, der Rest beobachtet.
10 min.	Ergänzung der Tipps 1.) <u>Ergänzung</u> im Plenum: "Welche Tipps kann man (infolge der Erfahrungen dieses Spiels) auf dem Flipchart ergänzen?" L oder S schreibt Vorschläge auf Moderationskarten und klebt auf 2.) <u>Speicherung</u> : Eintragen in den Methodenhefter	Neue Tipps könnten beinhalten: Ich kann durch Beobachten und Überdenken der Ergebnisse der anderen S neue Ideen erhalten bzw. anderen durch meine Ideen helfen. Ich muss mich mit meinen Mitschülern austauschen. Ich bin selbst erst fertig, wenn die ganze Gruppe fertig ist.
15 min	Regelplakat I 1.) Orientierung auf die nächste Aufgabe: Plakaterstellung mit Schrift, → deshalb <u>Wiederholung</u> im Plenum: Schriftgröße auf Plakaten, jeder schreibt seinen eigenen Namen sowie die Überschrift "Regeln für erfolgreiche Gruppenarbeit"	Hier erfolgt eine Wiederholung zur Schriftgröße auf Plakaten aus dem Methodentraining mit wiederholter Speicherung. Diese Phase noch vor der Pause ermöglicht, dass vor allem die langsamen S ihre Ergebnisse beenden können. Den schnellen S können weitere Aufträge erteilt werden. Nach der Pause ist dann ein gemeinsames Beginnen möglich.
10 min.	Pause	

5 min.	Regelplakat II 2.) <u>Auslosen</u> neuer Gruppen (4 S), <u>Erklärung</u> der nächsten Aufgabe: "Einigt euch auf 6-8 (L legt entsprechend der Kl. Anzahl fest.) Regeln für ein Regelplakat, das im Klassenraum aufgehängt werden soll. Erstellt dieses Plakat!" (alle Regeln aufschreiben, Gestaltung ist auch möglich) 3.) <u>GA</u> (4 S): Plakaterstellung 4.) nach Aushängen → Halbkreis vor der Tafel, schweigend betrachten, <u>Entscheidung</u> <u>fallen</u> , welches/welche Plakate im Klassenraum aufgehängt werden sollen	Die Erstellung eines Plakats zum Aufhängen in der Klasse soll Verbindlichkeiten für die S herstellen. Die Regeln sollen für alle akzeptabel und einhaltbar sein. Bei der Gestaltung zeigte sich, dass die S gern "Schönes" dazu malen, sinnvoll scheint ein Hinweis auf Gestaltung mit Symbolen, die zu den Regeln passen. Außerdem sollte auf die Einhaltung der Anzahl der Regeln geachtet werden. Wenn nur ein S schreibt, ist die Zeit zu knapp. Wie die Auswahl zum Aufhängen der Plakate erfolgt ist klassenabhängig auf unterschiedliche Weise möglich, neben dem Gespräch haben sich auch Klebepunkte bewährt.
15 min.		
5 min.		
5 min.	Pause	
Notiz: ca. 11.30 Uhr 10 min.	Neues Gruppenmitglied gesucht 1.) Plenum: <u>Erläuterung</u> der Aufgabe sowie erstes mündl. <u>Zusammentragen</u> von Eigenschaften und Fähigkeiten von einem Wunsch-Gruppenmitglied 2.) <u>Auslosen</u> neuer Gruppen (4 S), Bekanntgabe der fiktiven Aufgabenstellung, 3.) <u>GA</u> : Diskussion der S und Verfassen der Stellenanzeige 4.) <u>Präsentation</u> im Plenum: Vorstellen der Anzeigen (1 S pro Gruppe), evtl. Aufhängen der Produkte	Die S haben die Aufgabe, in ihren Gruppen zu diskutieren und zu entscheiden, welche Anforderungen an ein neues Gruppenmitglied gestellt werden sollen. Dabei müssen sie sich darüber klar werden, welche Fähigkeiten die Aufgabe fordert, welche in der Gruppe bereits "vorhanden" sind und welche sie sich von einem neuen Gruppenmitglied wünschen, damit das Ergebnis ein Erfolg wird. Durch die schriftliche Fixierung wichtiger Eigenschaften eines neuen Gruppenmitglieds sollen die S sich darüber abstimmen, was sie von ihren Partnern in der Gruppe erwarten.
5 min.		
20 min. 10 min.		
5 min.	Verabschiedung	
	ca. 13.00 Uhr	

3. Tag "Gruppenarbeit erproben"

Zeit	Ablauf	Didaktischer Kommentar
10 min.	Begrüßung, Orientierung am Flipchart, Blitzlicht (Stuhlkreis) Jeder sagt einen Satz zum gestrigen Tag - Stichwort-Bsp.: "Spiel der Stummen", "Regelplakat"	Diese Phase dient wieder der Einstimmung in den Tag ausgehend von der Erinnerung an den vorhergegangenen Tag.
(20 min.)	(eventuell Problematisierung der Einhaltung von Regeln, wer ist "man"?, Plenum oder EA: Umformulierung der Tipps vom Regelplakat in die ICH-Form)	Ob diese Phase notwendig wird, ist abhängig von der jeweiligen Klasse und dem bisherigen Verlauf des Trainings. Häufig formulieren S Regeln in der MAN-Form und weisen Verantwortung von sich selbst auf diesen "man". Ziel ist es, mit der ICH-Form eine Verbindlichkeit herzustellen.
10 min. 10 min. 5 min. 15 min.	Fahrplan für gute GA 5.) <u>PA</u> : Bearbeite die Aufgaben 1 +2 auf dem AB. Markiere/Unterstreiche! (Planung - gelber Textmarker, Durchführung - grün, Auswertung - blau), (Aufg. 3 als Zusatz zunächst nur mit dem Bleistift) 6.) <u>Ergebnisbesprechung</u> im Plenum: vorbereitete Wortkarten werden entsprechend der Farben durcheinander an die Tafel geheftet 7.) <u>Weiterarbeit</u> an Aufgabe 3 des AB: logische Reihenfolge erkennen, Wortkarten an der Tafel in die Reihenfolge sortieren 8.) <u>Speicherung</u> : Reihenfolge in den AB abschreiben	Mit dem Fahrplan soll den Schülern vermittelt werden, dass gute GA systematisch ablaufen muss. Dazu gehört vor allem eine gute Planungsphase, die bisher überwiegend noch nicht bedacht wurde. (Häufig arbeiten die S, besonders leistungsstarke S, gleich d'rauf los, andere S haben dann kaum noch eine Chance, eigene Ideen einzubringen, nehmen sich zurück, arbeiten gar nicht oder stören sogar. Der Austausch über die Aufgabe und die zu erledigenden Tätigkeiten sowie eine sinnvolle Verteilung bzw. Zusammenarbeit sollte in den Vordergrund gerückt werden.
20 min.	Pause	
ca. 90 min. ca. 10 min	Gruppenarbeit erproben I 4.) <u>Auslosen</u> neuer Gruppen (6 S), Erklärung der nächsten Aufgabe 5.) <u>GA</u> : Spielherstellung 6.) <u>EA</u> : schriftl. Beantwortung der Frage "Was habe ich für meine Gruppe geleistet?"	Die Spielherstellung ist eine Aufgabe, die den S Spaß macht. Gleichzeitig bietet sie sich durch die vielfältigen und umfangreichen Tätigkeiten dafür an, nach dem Fahrplan für gute GA zu verfahren. Die Zeit ist im Prinzip ausreichend, für schnelle Gruppen kann man die Anzahl der Ereigniskarten erhöhen bzw. die S an die Auswertungsphase erinnern und sie evtl. schon schriftlich dazu Stellung nehmen zu lassen.
10 min.	Pause	
5 min.	Aufgreifen des Fahrplans für gute GA 2.) <u>Kurzauswertung</u> : Wie ist es bei der GA gelaufen? Wie seid ihr mit dem Fahrplan für gute GA umgegangen? Worauf müsst ihr ab jetzt bei Gruppenarbeiten achten?	
ca. 20 min ca. 20 min ca. 20 min	Gruppenarbeit erproben II 5.) <u>Orientierung</u> auf Ziel: im Unterricht einsetzbare Spiele, die auch von anderen Klassen gespielt werden können 6.) <u>Überprüfungsphase</u> : Erprobung und Vervollständigung des eigenen Spiels, so dass andere Gruppen dieses problemlos spielen können, die es außerdem bewerten werden 7.) <u>Qualitätstest</u> : Austausch der Spiele und Ausprobieren eines "fremden" Spiels, Bewertung des Spiels 8.) <u>Auswertung</u> der Spielerfahrung durch die Gruppe, die das "fremde" Spiel gespielt hat: Worum geht es bei dem Spiel (auch Spielregeln kurz ansprechen)? Was hat euch an dem Spiel gefallen? Seid ihr mit der Spielanleitung zurecht gekommen? Waren die Aufgaben leicht oder schwer? Was sagt ihr zur Gestaltung des Spiels? Welche Vorschläge hättet ihr zur Veränderung?	
10 min.	Pause	
ca. 20 min.	Auswertung 1.) <u>EA</u> : Fragebogen 2.) <u>Abschluss-Blitzlicht</u> (Stuhlkreis): Wie waren die 3 Tage?, Was habt ihr gelernt?, Welche Mitschüler habt ihr besser kennen gelernt?	
	Schluss ca. 13.20 Uhr	

Flipchart, 1. Tag

1. Tag

Nachdenken über Gruppenarbeit

1. Warming up
○
2. Austausch über eigene Erfahrungen
○
3. Vergleich EA und GA
4. Kommunikation bei GA

Din A 3-Poster mit Segmenten, 6x pro Klasse

Gruppenarbeit
ist für mich,
weil

Name: _____

Datum: _____

Gruppenarbeit ist für mich,

weil

Name: _____

Datum: _____

A

Knobelaufgaben (für Einzelarbeit)

Wir haben alle Kalenderblätter vom Januar abgerissen.



Ein Schüler nimmt alle Blätter mit nur einer Ziffer, ein zweites nimmt die Blätter, die mit der Ziffer 1 anfangen. Ein Dritter nimmt die, die mit einer 2 anfangen und ein Vierter die, die mit der 3 anfangen.

Wie viele Blätter hat nun jeder?

erster Schüler	zweiter Schüler	dritter Schüler	vierter Schüler

Arno, Peter, Hans und Jens wohnen jeder in einem dieser Häuser A, B, C und D.

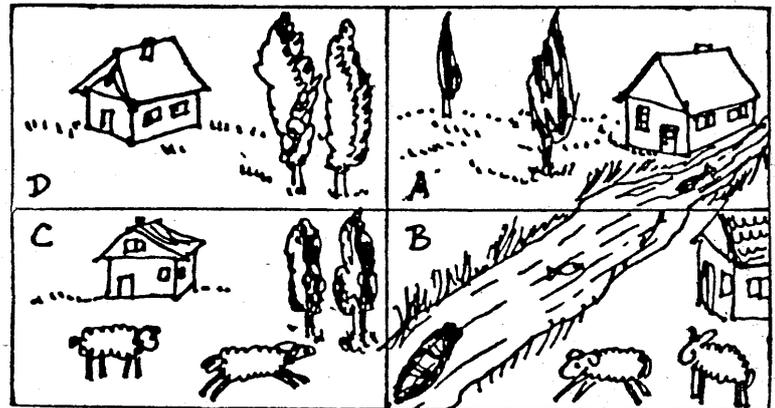
Arno wohnt am Fluss.

Hans wohnt am Fluss und sein Vater hat keine Schafe.

Peter hat Bäume in der Nähe vom Haus.

Der Vater von Jens hat Schafe.

Wo wohnt jeder?



Für die folgenden beiden Aufgaben kannst du die Rückseite als Schmierzettel benutzen.

Addiere die Zahlen von 1 bis 10! Welches Ergebnis erhältst du?

Welches Ergebnis erhältst du, wenn du die Zahl 18.144.000 durch 10, das Ergebnis durch 9, das Ergebnis durch 8 teilst und so fortfährst, bis du durch 1 dividiert hast?

English vocabulary

Kreise die Buchstaben der englischen Vokabeln ein und schreibe sie auf! Die übrig bleibenden Buchstaben ergeben jeweils das nächste deutsche Wort, das zu übersetzen ist.

WZUOHRÖDREN _____ **word** _____

LFRIASTGEEN _____

WQUESTAIOSN _____

ÜWBUHANGT _____

Name: _____

Datum: _____

B

Knobelaufgaben (für Einzelarbeit)

Wir haben alle Kalenderblätter vom Februar abgerissen.



Ein Schüler nimmt alle Blätter mit nur einer Ziffer, ein zweiter nimmt die Blätter, die mit der Ziffer 1 anfangen und ein Dritter nimmt die, die mit einer 2 anfangen.

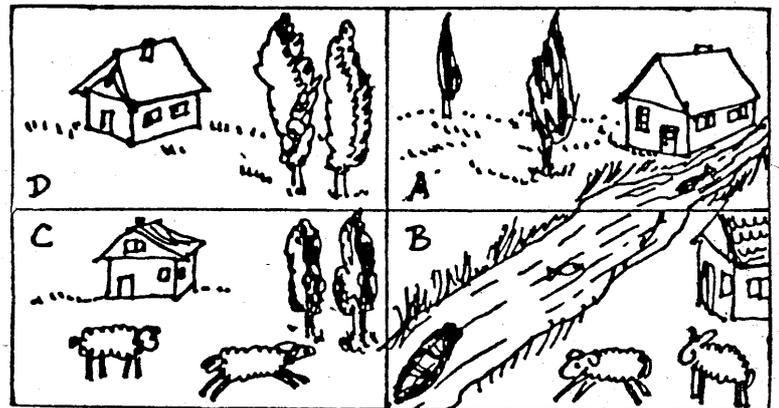
Wie viele Blätter hat nun jeder?

erster Schüler	zweiter Schüler	dritter Schüler

Tim, Frank, Max und Jonas wohnen jeder in einem dieser Häuser A, B, C und D.

Der Vater von Jonas hat Schafe.
Tim wohnt am Fluss.
Frank hat Bäume in der Nähe vom Haus.
Max wohnt am Fluss und sein Vater hat keine Schafe.

Wo wohnt jeder?



Für die folgenden beiden Aufgaben kannst du die Rückseite als Schmierzettel benutzen.

Multipliziere die Zahlen von 1 bis 10! Welches Ergebnis erhältst du?

Welches Ergebnis erhältst du, wenn du von der Zahl 2057 zunächst 10, dann 9, dann 8 subtrahierst und so weiter fortfährst, bis du die Zahl 1 abgezogen hast?

English vocabulary

Kreise die Buchstaben der englischen Vokabeln ein und schreibe sie auf! Die übrig bleibenden Buchstaben ergeben jeweils das nächste deutsche Wort, das zu übersetzen ist.

SAPUAR BENETRS _____ parents _____

CLKAEATZNE _____

EICMEART _____

BUJECTKZETT _____

Lösungsbogen Knobelaufgaben (für Einzelarbeit)

A

Wir haben alle Kalenderblätter vom Januar abgerissen.



Ein Schüler nimmt alle Blätter mit nur einer Ziffer, ein zweites nimmt die Blätter, die mit der Ziffer 1 anfangen. Ein Dritter nimmt die, die mit einer 2 anfangen und ein Vierter die, die mit der 3 anfangen.

Wie viele Blätter hat nun jeder?

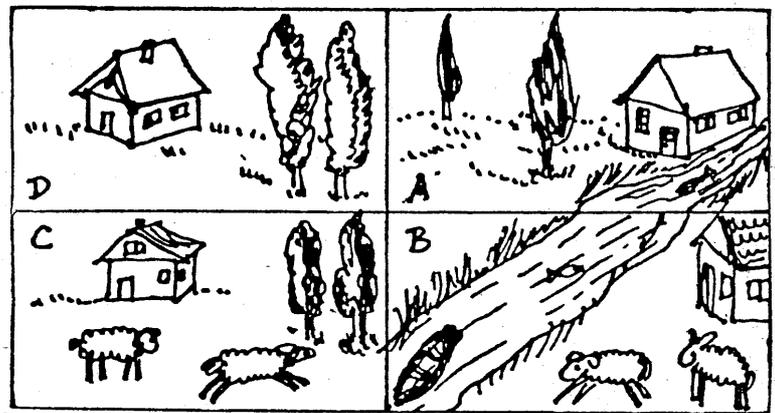
erster Schüler	zweiter Schüler	dritter Schüler	vierter Schüler
9	10	10	2

Arno, Peter, Hans und Jens wohnen jeder in einem dieser Häuser A, B, C und D.

Arno wohnt am Fluss.
 Hans wohnt am Fluss und sein Vater hat keine Schafe.
 Peter hat Bäume in der Nähe vom Haus.
 Der Vater von Jens hat Schafe.

Wo wohnt jeder?

Arno **B**
Peter **D**
Hans **A**
Jens **C**



Für die folgenden beiden Aufgaben kannst du die Rückseite als Schmierzettel benutzen.

Addiere die Zahlen von 1 bis 10! Welches Ergebnis erhältst du?

55

Welches Ergebnis erhältst du, wenn du die Zahl 18.144.000 durch 10, das Ergebnis durch 9, das Ergebnis durch 8 teilst und so fortfährst, bis du durch 1 dividiert hast?

5

English vocabulary

Kreise die Buchstaben der englischen Vokabeln ein und schreibe sie auf! Die übrig bleibenden Buchstaben ergeben jeweils das nächste deutsche Wort, das zu übersetzen ist.

WZUOHRÖDREN word

LFRIASTGEEN listen

WQUESTAIOSN question

ÜWBUHANGT what

Lösungsbogen Knobelaufgaben (für Einzelarbeit)

B

Wir haben alle Kalenderblätter vom Februar abgerissen.



Ein Schüler nimmt alle Blätter mit nur einer Ziffer, ein zweiter nimmt die Blätter, die mit der Ziffer 1 anfangen und ein Dritter nimmt die, die mit einer 2 anfangen.

Wie viele Blätter hat nun jeder?

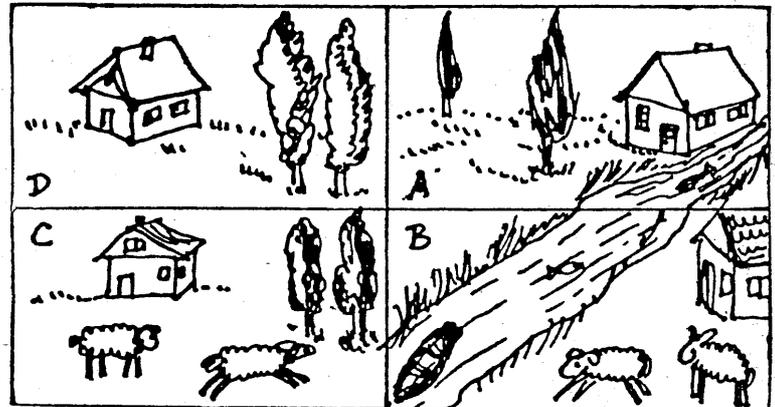
erster Schüler	zweiter Schüler	dritter Schüler
9	10	9

Jonas, Max, Frank und Tim wohnen jeder in einem dieser Häuser A, B, C und D.

Der Vater von Jonas hat Schafe.
 Tim wohnt am Fluss.
 Frank hat Bäume in der Nähe vom Haus.
 Max wohnt am Fluss und sein Vater hat keine Schafe.

Wo wohnt jeder?

Jonas **C**
Max **A**
Frank **D**
Tim **B**



Für die folgenden beiden Aufgaben kannst du die Rückseite als Schmierzettel benutzen.

Multipliziere die Zahlen von 1 bis 10! Welches Ergebnis erhältst du?

3.628.800

Welches Ergebnis erhältst du, wenn du von der Zahl 2057 zunächst 10, dann 9, dann 8 subtrahierst und so weiter fortfährst, bis du die Zahl 1 abgezogen hast?

2002

English vocabulary

Kreise die Buchstaben der englischen Vokabeln ein und schreibe sie auf! Die übrig bleibenden Buchstaben ergeben jeweils das nächste deutsche Wort, das zu übersetzen ist.

SAPUAR BENETRS parents

CLKAEATZNE clean

EICMEART cat

BUJECTKZETT bucket

FNORAWU now

HINWTOERMAN woman

Name: _____

Datum: _____

Knobelaufgaben (für Gruppenarbeit)

Stelle dir vor, du müsstest eine Badewanne (200 l) nur mit Hilfe von 1/4 l-Partygläsern mit Wasser füllen.

Antwort:

Zusatz:

Wenn du ganz schnell bist, schaffst du jeweils einen Gang mit dem Glas zur Badewanne in 20 Sekunden.

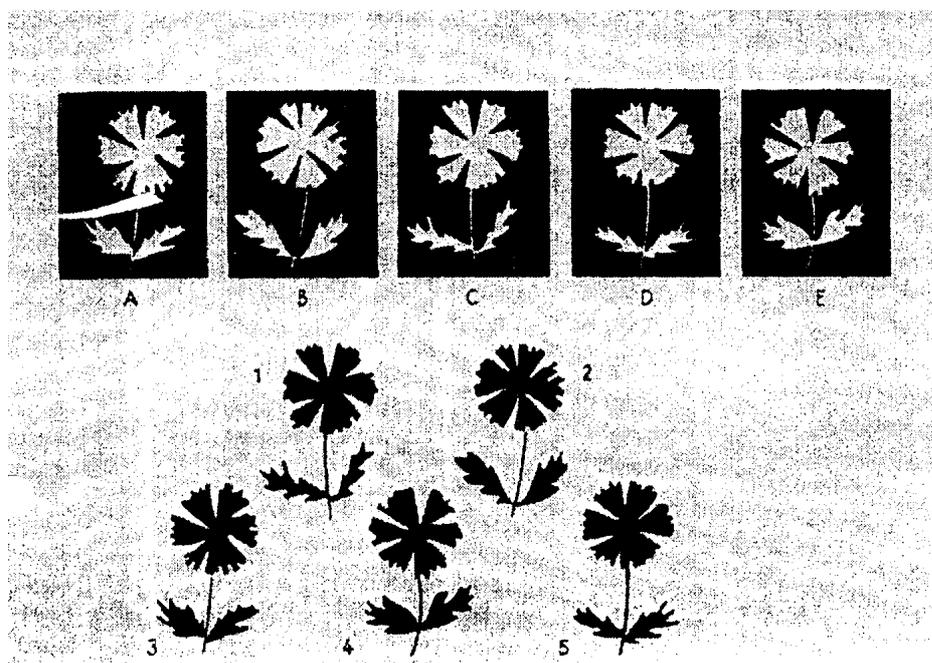
Frage, Rechnung, Antwort!



Fill in the gaps!

infinitive	simple past	present perfect
go		
	knew	
		he has written
be		
		we have seen

Schreibe 10 europäische Länder mit den dazu gehörigen Hauptstädten auf!



Verbinde die richtige Zuordnung durch Bleistiftstriche!

- A 1
- B 2
- C 3
- D 4
- E 5

Lösungsblatt für Knobelaufgaben (für Gruppenarbeit)

- 1.) $200 \text{ l} : \frac{1}{4} \text{ l} = 200 \times \frac{4}{1} = 800$
800 x müsste man ein mit Wasser gefülltes Partyglas in die Badewanne gießen.

Zusatz: Wie lange dauert dies?

$$800 \times 20 \text{ s} = 16000 \text{ s}$$

$$16000 \text{ s} : 60 = 266.666 \approx 267 \text{ min}$$

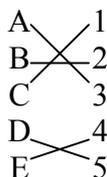
$$267 \text{ min} : 60 = 4 \text{ h und ca. } 27 \text{ min}$$

2.)

infinitive	simple past	present perfect
go	went	have/has gone
know	knew	have/has known
write	wrote	he has written
be	was/were	been
see	saw	we have seen

1.) Europäische Hauptstädte sind klar.

2.)



Lösungsblatt für Knobelaufgaben (für Gruppenarbeit)

- 1.) $200 \text{ l} : \frac{1}{4} \text{ l} = 200 \times \frac{4}{1} = 800$
800 x müsste man ein mit Wasser gefülltes Partyglas in die Badewanne gießen.

Zusatz: Wie lange dauert dies?

$$800 \times 20 \text{ s} = 16000 \text{ s}$$

$$16000 \text{ s} : 60 = 266.666 \approx 267 \text{ min}$$

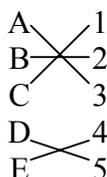
$$267 \text{ min} : 60 = 4 \text{ h und ca. } 27 \text{ min}$$

2.)

infinitive	simple past	present perfect
go	went	have/has gone
know	knew	have/has known
write	wrote	he has written
be	was/were	been
see	saw	we have seen

3.) Europäische Hauptstädte sind klar.

4.)



Flipchart, 2. Tag

2. Tag
Regeln für erfolgreiche Gruppenarbeit
1. Blitzlicht
2. Auswertung des "stummen" Mandalas
3. Erste Tipps für Gruppenarbeit
○
4. Gruppenpuzzle "Spiel der Stummen"
5. Ergänzung der Tipps
6. Regelplakat
○
7. Neues Gruppenmitglied gesucht

Erste Tipps für GA, 2. Tag

vorbereitete Tafelanschrift oder Flipchart - Arbeitsauftrag
Wann klappt Gruppenarbeit gut? Gebt erste Tipps für eine erfolgreiche Gruppenarbeit!

vorbereitetes Flipchart mit Überschrift
Erste Tipps für Gruppenarbeit

Arbeitsauftrag (mündlich erteilen)

Gruppenpuzzle "Spiel der Stummen"

Arbeitsauftrag

Jede Gruppe hat die Aufgabe, wenn das Startzeichen gegeben wird, fünf gleiche Puzzle zu legen. Die Aufgabe ist erst dann beendet, wenn jedes Mitglied ein vollständiges Puzzle vor sich liegen hat.

Während des Spiels ist Folgendes zu beachten:

Niemand darf sprechen.

Niemand darf jemand anderen um ein Puzzleteil bitten oder in irgendeiner Weise zeigen, dass er ein bestimmtes Teil braucht.

Jeder darf nur Teile, die er nicht für sein Puzzle benötigt, in die Tischmitte legen oder Teile, die er benötigt, sich aus der Mitte nehmen.

Der Austausch von Puzzleteilen muss also immer über die Mitte erfolgen. In der Mitte darf nicht gepuzzelt werden.

Nur wer selbst mit seinem Puzzle fertig ist, darf jemand anderem helfen. Und zwar so, dass er aus der Mitte einem Gruppenmitglied ein fehlendes Teil nur zuschiebt (nicht anlegen bzw. selbst puzzeln).

Beobachtungsaufträge für die Beobachter (am besten schriftlich geben, auf eine Karteikarte kleben)

Vorderseite: Arbeitsauftrag für die Gruppe

Rückseite: Beobachtungsaufträge

Gruppenpuzzle "Spiel der Stummen"

Beobachtungsaufträge

Beobachte die Gruppe und die einzelnen Gruppenmitglieder!

Nach dem Spiel sollst du als Beobachter einige Aussagen zum Ablauf des Spiels in "deiner" Gruppe machen.

Die folgenden Stichpunkte sollen dir dabei eine Hilfe sein.

Es wäre gut, wenn du dir selbst ein paar Notizen während des Spiels machst.

Beobachte,

- ob alle schweigen,
- ob jemand versucht, irgendwie mit jemand anderen in Kontakt zu treten,
- ob alle ihre Puzzleteile nur über die Tischmitte tauschen,
- ob die Schüler, die mit ihrem Puzzle fertig sind, anderen helfen, also fehlende Teile aus der Mitte zuschieben,
- ob es Schüler gibt, die besonders kooperativ und hilfreich für die Gruppe waren,
- wie die Stimmung in der Gruppe war.

Name: _____

Datum: _____

Übungsbogen zur Schriftgröße

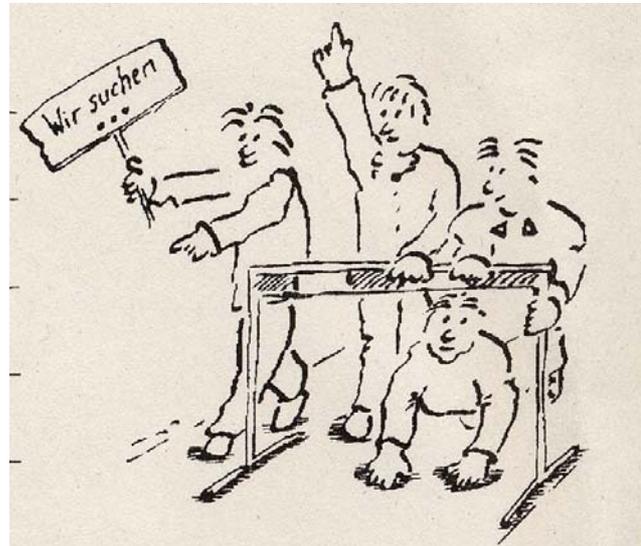


Name: _____

Datum: _____

Stellenangebot - Neues Gruppenmitglied gesucht -

Das sind wir ...



Wir erwarten ...

Wir bieten ...

3. Tag

Gruppenarbeit erproben

1. Blitzlicht
2. Fahrplan für eine gute Gruppenarbeit

3. Gruppenarbeit erproben I

4. Aufgreifen des Fahrplans für GA
5. Gruppenarbeit erproben II

6. Auswertung

Fahrplan für eine gute Gruppenarbeit, 3. Tag

Farbige Wortkarten

Planung (gelb)	Durchführung (grün)	Auswertung (blau)
Vorgehensweise absprechen	Intensiv an der Sache arbeiten	Vorsätze für die nächste Gruppenarbeit fassen
Aufgabenstellung klären	Die Aufgabenbearbeitung zügig angehen	Die Zusammenarbeit kritisch überdenken
Zeitbedarf schätzen und Zeitplan erstellen	Einander helfen und beraten	Die Arbeitsergebnisse kritisch bewerten
Arbeit eventuell aufteilen	Rechtzeitig die Präsentation vorbereiten	
	Gelegentlich den Arbeitsstand überprüfen	

Ablaufschema:

- 1.) Aufgabenstellung klären
- 2.) Vorgehensweise absprechen
- 3.) Zeitbedarf schätzen und Zeitplan erstellen
- 4.) Arbeit eventuell aufteilen
- 5.) Die Aufgabenbearbeitung zügig angehen
- 6.) Intensiv an der Sache arbeiten
- 7.) Einander helfen und beraten
- 8.) Gelegentlich den Arbeitsstand überprüfen
- 9.) Rechtzeitig die Präsentation vorbereiten
- 10.) Die Arbeitsergebnisse kritisch bewerten
- 11.) Die Zusammenarbeit kritisch überdenken
- 12.) Vorsätze für die nächste Gruppenarbeit fassen

Gruppenarbeit erproben

Brettspiel

Gestaltet ein Brettspiel für 4 -6 Personen!

- Fertigt an:**
- a) eine **Spielbeschreibung mit Regeln (Text)**
 - b) ein **Spielfeld mit Ereignisfeldern**
 - c) **Aufgabenkarten** für die Ereignisfelder (einschließlich **Belohnungen**)

Die Aufgaben sollen aus den Bereichen

Englisch (Tenses)

Mathematik (Bruchrechnung)

Deutsch (Wortfelder und Wortarten)

**Erdkunde (Deutschland: Bundesländer,
Nachbarländer, Gebirge, Gewässer)**

sein.

Gruppenarbeit erproben

Brettspiel

Gestaltet ein Brettspiel für 4 -6 Personen!

- Fertigt an:**
- a) eine **Spielbeschreibung mit Regeln (Text)**
 - d) ein **Spielfeld mit Ereignisfeldern**
 - e) **Aufgabenkarten** für die Ereignisfelder (einschließlich **Belohnungen**)

Die Aufgaben sollen aus den Bereichen

Englisch (Tenses)

Mathematik (Bruchrechnung)

Deutsch (Wortfelder und Wortarten)

**Erdkunde (Deutschland: Bundesländer,
Nachbarländer, Gebirge, Gewässer)**

sein.

sehr empfehlenswert empfehlenswert weniger empfehlenswert nicht empfehlenswert

